



BATAILLE POUR R.F.A.

AMSTRAD CPC/CBM 64/128.

**WARGAMERS
SERIES**

INDEX

Section	Page
1. CONTAMBOUR DU CONFLIT	1
2. INTRODUCTION	2
3. CHARGEMENT	2
4. OPTIONS	2
5. TOUCHES DE CONTROLE	2
6. AFFICHAGE A L'ECRAN	3
6.1 Affichage des données	3
6.2 Carte tactique principale	3
6.3 Carte stratégique	3
6.4 Affichage des données des unités	4
6.4.1 Identification du Corps	4
6.4.2 Etat de sélection	4
6.4.3 Intendance	4
6.4.4 Force de Combat	5
6.4.5 Efficacité	5
6.4.6 Points de Mouvements	5
6.4.7 Fatigue	5
7. TYPES D'UNITES	5
8. SEQUENCE DES PHASES D'UN TOUR	5
8.1 Phase Intendance	6
8.2 Phase Nucléaire	6
8.3 Phase Action	7
8.3.1 Mode mouvement	7
8.3.2 Mode mouvement aéroporté	8
8.3.3 Mode attaque	8
9. CONDITIONS DE VICTOIRE	9
10. L'ORDINATEUR COMME ADVERSAIRE	9
11. SAUVER/CHARGER PARTIES EN COURS	9

BATAILLE POUR R.F.A. est la version française de BATTLEFIELD GERMANY éditée par PSS en Angleterre sous licence de CYBERCOM ENTREPRISES. Elle est protégée par copyright et tout copiage illégal sera poursuivi.

1. CONTAMBOUR DU CONFLIT

Mars-Avril 1988

Suite à un série de victoires Iraniennes et l'effondrement de l'économie interne, le régime Iraquien est remplacé par un système fondamentaliste, étroitement lié avec l'Iran. Le gouvernement d'Egypte est aussi remplacé par un régime Islamique après de perturbations nationales.

Novembre 1988

Le Pacte Islamique Uni (PIU) est formé entre Iran, Irak, Libye et Egypte. La coopération militaire augmente et on organise des grandes manoeuvres. Moscou améliore ses rapports avec l'Iran et l'Egypte et puis fait des grandes livraisons d'armes au PIU, inclu des techniques sophistiquées de missiles et aviation, plus des chars T-80 récents.

10 Mai 1989

Après des rencontres aériens de petite échelle entre la Syrie et Israël au-dessus du Liban, un renfort massif de troupes le long la frontière Syrienne commence.

22 Mai 1989

Une guerre éclate tout autour des frontières Israélienne — deux grandes avances des forces PIU pénètre Israël. Bien que les Israéliens on réussi à garder des points stratégiques, le PIU perce dans les hauteurs de Golan et aussi en plein désert de Sinai. Beaucoup d'armes chimiques sont utilisées pendant ces attaques. En conséquence de ses armes et ses forces supérieures l'armée Israélienne bat en retraite.

30 Mai 1989

Après une demande urgente auprès des américains de la part des Israéliens, un Task Force navale et une Force de Déploiement Rapide américaine arrivent et réussissent à contenir les avances PIU, déjà en contrôle de points clefs (inclu Jérusalem) à l'intérieur d'Israël.

4 Juin 1989

L'Union Soviétique avertit les E.U. contre leur intervention et mobilise les forces du Pacte de Varsovie. Elle envoie 12 divisions pour intervenir directement dans la guerre en Israël.

9 Juin 1989

Le porte-avion USS SARATOGA est coulé par un sous-marin non identifié. Les américains accusent l'Union Soviétique et menace des représailles. Les forces de l'OTAN sont mobilisées en Europe. En Israël, les forces PIU font des avances. Pendant ce temps les troupes US et Soviétiques s'engagent pour la première fois.

12 Juin 1989

Des avions américains basés sur des portes-avions attaquent en Méditerranée la flotte soviétique qui les traquait. Des strikes derrière les lignes sont effectués sur les bases d'intendance en Egypte et Syrie.

15 Juin 1989

Les troupes du Pacte de Varsovie ferment les frontières et isolent Berlin. Les renforcements de troupes en Europe continuent.

17 Juin 1989

Une offensive à grande échelle est lancée par le Pacte de Varsovie en Europe Occidentale.

La Bataille pour R.F.A. a commencé . . .

2. INTRODUCTION

La BATAILLE POUR R.F.A. simule une guerre en Europe Centrale entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN, il couvre les deux Allemagnes, Tchécoslovaquie, Belgique, les Pays Bas et l'est de la France. Un ou deux joueurs peuvent participer. En cas de partie en solo l'ordinateur prend le rôle de l'adversaire.

BATAILLE POUR R.F.A. est un jeu relativement compliqué et nous recommandons de bien lire les instructions avant d'essayer de jouer.

3. CHARGEMENT

Pour charger la version disquette, tapez RUN "DISC suivi par ENTER. L'écran d'options apparaîtra. Faites votre choix entre une partie solitaire ou à deux joueurs, puis quel côté vous voulez commander etc. Le chargement se poursuivra.

CBM 64/128: LOAD "DISC", 8, 1 — RUN.

La version cassette contient la partie solitaire sur la face A et la partie à 2 joueurs sur la face B. Décidez quel type de partie vous voulez jouer et insérer la cassette en conséquence. Appuyez simultanément sur CTRL/ENTER puis suivez les indications à l'écran.

CBM 64/128: SHIFT & RUNSTOP.

4. OPTIONS

- 1) Un joueur ou deux? En cas de jeu en solitaire, l'ordinateur prendra le rôle du commandeur des forces adverses.
- 2) L'ordinateur doit jouer OTAN ou PACTE? Uniquement pour les parties en solitaire.
- 3) Niveau de difficulté? En modifiant les forces de l'OTAN la difficulté de jouer peut être modifiée.
- 4) Option nucléaire? Permet de jouer avec ou sans des armes nucléaires.
- 5) Durée de la partie? Permet un choix entre 6 et 12 tours.

5. TOUCHES DE CONTROLE

Utiliser le clavier numérique/fonction:

F7/7 F8/8
F4/4 F6/6
F1/1 F2/2

MOUVEMENT DU CURSEUR

W E
A D
Z X

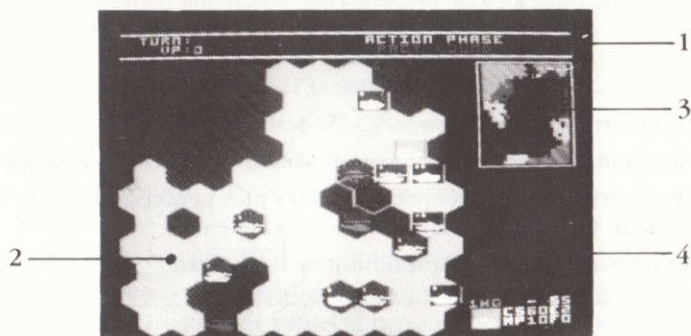
AMSTRAD CPC

CBM 64

F9/9	Attaque achevée	RETURN
F3/3	Sélectionner/Lacher une unité pour mouvement.	F1
F6/6	Avance marqueur d'empilage. Ceci permet la sélection de certaines unités empilées en délaissant d'autres.	F3
AUTRES TOUCHES		
X	Fin de phase ACTION.	P
L	Aéroporte une unité. AIRLIFT.	F5
D	Lacher une unité des avions. AIRDROP.	F7

A	Attaquer une unité ennemi.	B
T	Cible d'une attaque nucléaire. TARGET.	T
—	ICON/O.T.A.N.	I

6. AFFICHAGE A L'ECRAN



6.1 AFFICHAGE DES DONNEES

Nombre de Tours

Nbre de Points Victoire (voir section VICTOIRE)

Phase du tour — exemple: Phase Action — Tour du Pacte

6.2 CARTE TACTIQUE PRINCIPALE

Terrain principal du jeu — La carte est composée d'une matrice de 10/11 x 11 (CBM 64: 11/12 x 9) hexagones de 30km de bord. Dans chaque HEX se trouve un des symboles suivants:

6.2.1 Amstrad CPC

CBM 64

SYMBOLE	TERRAIN	SYMBOLE
Bleu	Mer	Bleu
Vert clair	Plaine	Vert clair
Vert clair + Colline	Collines	Gris clair + Colline
Vert foncé	Forêt	Vert foncé
Vert foncé + Colline	Collines boisées	Vert foncé + Colline
Gris + Montagne	Montagne	Gris foncé + Montagne
Noir et Gris (Strié)	Région Urbaine	Noir + Bleu
Carré jaune sur noir	Capitale	Noir + Violet
Lignes bleues claires	Rivières	Lignes
Jaune, Orange et Violet	Territoire neutre. Unités de combat n'y sont pas permis	Orange

6.3 CARTE STRATEGIQUE

Une plus petite carte affiche la surface globale du jeu; Les unités sont représentés par des petits points et le curseur par un point clignotant. Les territoires neutres

sont orange. On utilise cette carte pendant la phase INTENDANCE pour indiquer les régions fournies.

6.4 AFFICHAGE DES DONNEES DES UNITES

Cette section de l'écran fournit les informations détaillées concernant les unités dans le HEX du curseur. Un exemple typique:

IABG	+	I4
FC50		E2
PM08		F1

L'information fournie:

6.4.1 Identification du Corps ou de l'Armée. (IAGB = Armée Blindée des Guards)

Les unités de Division sont regroupées en unités plus grandes: un Corps de 2 à 6 Divisions. Chaque Corps opère dans son secteur du front.

Voici la liste des Codes d'Identification utilisé sur l'écran:

	OTAN	PACTE DE VARSOVIE
UK1	1 Corps Britanique	DSO Direction Stratégique Occidentale
BE1	1 Corps Belge	1FO 1 Front Occidental
PB1	1 Corps des Pays Bas	2AG 2 Armée des Guards
DK1	1 Corps Danois	20AG 20 Armée des Guards
1RFA	1 Corps RFA	3AS 3 Armée de Choc
2RFA	2 Corps RFA	2FO 2 Front Occidental
3RFA	3 Corps RFA	28A 28 Armée
RRFA	Reservistes RFA	8AG 8 Armée des Guards
1FR	1 Corps Français	1ABG 1 Armée Blindée des Guards
2FR	2 Corps Français	FC Front Central
3FR	3 Corps Français	10A 10 Armée
FEE	Force d'Expédition Espagnole	41A 41 Armée
US3	III Corps US	8ABG 8 Armée Blindée des Guards
US5	V Corps US	FN Front du Nord
US11	XI Corps US	1AP 1 Armée Polonaise
USCC	Corps de Commande US	2AP 2 Armée Polonaise
FDR	Force de Déploiement Rapide Fr.	4ABG 4 Armée Blindée de Guards
CDN	Brigade Canadienne	5ABG 5 Armée Blindée de Guards

6.4.2 Etat de Sélection ("+" = Unité sélectionné)

Pendant la *Phase Action* des unités sont déplacées par le joueur. Certaines des unités dans une pile seront déplacées d'autres resteront sur place. Les unités à déplacer doivent être sélectionner individuellement. La sélection est indiquée par une signe "+" ou "-". Ce système est utilisé aussi pendant la *Phase de Combat*. Lorsque les unités aéroportables sont déplacées en mode "Aéroporté" le symbole d'état est affiché en bleu clair.

6.4.3 Niveau d'Intendance (I4 = 80% d'Intendance)

Le niveau d'Intendance se situe entre 0 (démuni) et 5 (totalement fourni). Voir *Phase Combat*.

6.4.4 Force de Combat (FC50 = Force de Combat 50)

La Force de Combat d'une unité est fonction de son niveau d'hommes et de la puissance de son équipement, elle se situe entre 1 et 99. La force est réduite par des combats et l'unité est détruite quand sa force est zéro. La couleur d'affichage de la Force de Combat est importante: En jaune, elle indique que l'unité n'a pas encore engagé en combat pendant le tour. En orange, elle indique que l'unité a attaqué ou a été attaquée pendant le tour. Une unité ne peut participer dans un seul combat par tour par joueur. Ceci a un effet majeur sur la stratégie de combat.

6.4.5 Efficacité (E2 = Unité de deuxième classe)

Le niveau d'Efficacité d'une unité est fonction de sa qualité, son entraînement et sa morale. Il se situe entre 1 (Elite) et 5 (Conscripts). Le niveau a un effet majeur sur les résolutions de combats.

6.4.6 Points de Mouvements (PM8 = 8 Points de Mouvements disponibles)

La mobilité d'une unité est indiquée par ses *Points de Mouvements* (PM) qui peuvent varier entre 0 et 15. Des points sont "dépensés" pendant la Phase Action pour déplacer une unité d'un Hex à un autre. Le nombre nécessaire est déterminé par le type d'unité, le type de terrain et la proximité d'unités ennemies.

6.4.7 Fatigue (F1 = Unité légèrement fatiguée)

Quand une unité s'engage en combat, surtout si elle subit des pertes, les troupes souffrent de l'effet de fatigue, et leur efficacité de combat diminue. C'est leur niveau de Fatigue entre 0 (Frais) et 9 (Crevé) qui l'indique.

7. TYPES D'UNITES

Les Hexs ont une largeur de 30 kms et jusqu'à 4 unités de combats peuvent être empilées sur un Hex. En cas d'empilage, ce n'est que la dernière unité y placée qui est affichée mais les points au-dessus indiquent le nombre d'unités dans la pile.

La couleur du fond des rectangles indique l'appartenance à quel camp. (Bleu pour l'OTAN et Rouge pour le Pacte de Varsovie). Le graphisme indique le type d'unité:

Unité	Symbole graphique
Infanterie	Fusil
Infanterie Mécanisée	Transporteur Blindé
Blindée	Char de Combat
Cavalerie Blindée	Char léger
Troupes Aeroportables	Hélicoptère
Paratroopes	Fusil plus ailes
Infanterie Alpine	Fusil plus "M"

8. SEQUENCE DES PHASES D'UN TOUR

La partie débute toujours avec un tour pour le Pacte de Varsovie. Par la suite les

tours s'alternent entre les deux alliances. Chaque tour d'un joueur se compose de:

8.1 PHASE INTENDANCE

Pendant cette Phase, l'ordinateur calcule les fournitures et place des renforts. Afin d'opérer efficacement, les unités de combat ont besoins de fuel, de munitions, de pièces de rechange et de nourriture. Dans BATAILLE POUR RFA, ces éléments sont représentés par le niveau d'intendance. Pour assurer l'intendance il faut une ligne **ininterrompue** entre l'unité et un dépôt (Bord de la carte ou un port — uniquement pour l'OTAN). La ligne ne doit pas traverser des Hex occupés par l'ennemi ou dans leur ZDC (Zone de Contrôle).

Pendant la phase intendance, l'ordinateur utilise la carte stratégique afin d'afficher l'état de l'intendance des régions. Les régions alimentées sont affichées en Noir et les régions isolés sont affichées en Vert. Une fois que l'ordinateur a calculé les renforts, il les place sur la carte stratégique (des points jaunes). Après une pause brève, la carte stratégique reprend son allure normale et la phase suivante s'engage.

8.2 PHASE NUCLEAIRE

L'utilisation d'armes nucléaires mettrait fin à une stratégie militaire conventionnelle en faveur d'une nucléaire. Le jeu non-nucléaire limite le rôle du Commandant dans son but de victoire en évitant d'engager les armes nucléaires. L'inclusion de l'option nucléaire permet aux joueurs d'adopter le rôle du commandant global militaire mais l'escalade du scenario nucléaire est une risque réelle aussitôt que l'on demande des armes nucléaires. L'option existe afin de fournir une simulation réelle plutôt qu'une façon de gagner.

L'option nucléaire permet plusieurs niveaux: Aucun, Champ de Bataille, Tactique, Theatre, et Stratégique. Pendant la phase nucléaire, le niveau d'activité nucléaire de chaque alliance est affiché et trois options sont disponible au joueur: Augmenter, Continuer ou Diminuer (d'un niveau). La sélection d'un option n'implique pas son application. C'est plutôt un conseil que vous donnez au Président qui peut être accepté ou dépassé selon la situation. Pour utiliser l'arme nucléaire il faut que l'ennemi l'utilise déjà ou la situation militaire est catastrophique. A fur et à mesure que le niveau nucléaire augmente, l'influence du joueur sur les décisions du Président diminue. Les risques d'arriver au niveau stratégique — le point auquel le jeu se termine par destruction mutuelle.

Une fois la décision d'escalade prise, soit la phase s'achève (si le niveau est "Aucun" ou un nombre de têtes est assigné au joueur. On les tire pendant le sous-phase de la phase nucléaire avec les touches suivantes:

Touches Curseur	—	Déplacement du Curseur "cible"
T	—	Sélectgion du cible
X (AMSTRAD); P (CBM 64)	—	Fin de la Phase

Lorsque les armes nucléaires sont opérationnelles il est déconseillé d'empiler des unités sur un seul Hex car elles risquent d'être la première cible. Dans le jeu, une tête est suffisamment puissante pour éliminer la totalité des unités se trouvant sur

un Hex. L'effet de "Fallout" est affiché par l'Hex attaqué en Noir et les Hex voisins clignotants. Les unités dans ses Hex dépenseront plus de points de mouvements et leur niveau de fatigue augmentera.

8.3 PHASE ACTION

C'est la phase la plus active, au cours de laquelle les unités sont déplacées et les unités ennemies attaquées.

Pendant la Phase Action il y a 3 modes:

8.3.1 MODE MOUVEMENT

On peut déplacer le curseur sur n'importe quel Hex de la carte Tactique (sauf la Mer et des Territoire Neutres).

Utiliser la séquence suivante pour faire le déplacement d'une unité:

Placer le curseur sur l'unité à déplacer.

Les informations concernant l'unité sont dans la section "Affichage des Données de l'Unité" de l'écran.

On utilise les touches "Empilage" permettant la sélection d'une unité empilée à condition qu'elle a au moins un point de mouvement. Touche F3/3 & F6/6 sur AMSTRAD. F1/F3: CBM64.

Une fois les unités correctement sélectionnées, on utilise de nouveau les touches curseurs pour contrôler le déplacement.

L'ordinateur déduira le nombre des points mouvements pour chaque unité selon le tableau suivant:

Type d'Unité							
Terrain	Infanterie	Infanterie Mécanisée	Blindée	Cavalerie Blindée	Acroportables	Paras	Montagne
Mer	X	X	X	X	X	X	X
Ouvert	1	1	1	1	1	1	1
Collines	1	2	2	2	1	1	1
Forêts	1	2	2	2	1	1	1
Forêts/Coll	2	3	3	3	1	2	1
Montagnes	3	4	4	4	1	3	2
Urbain/Cap	1	1	1	1	1	1	1
Entrée ou Sortie ZDC	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	+ 0	+ 2	+ 2
Entrée et Sortie ZDC	X	X	+ 8	+ 8	+ 2	X	X

Les unités sont automatiquement désélectionnées quand leurs points de mouvement atteignent zéro. Si la dépense pour un déplacement dépasse les points disponible, le mouvement n'a pas lieu et un "Bip" d'avertissement est émis. Les unités exercent un Zone de Contrôle sur les Hex voisins. Les unités adverses y entrant ou en sortant paient des points de mouvement supplémentaires. Des unités passant d'une ZDC

à une autre ZDC paient encore plus.

8.3.2 MODE MOUVEMENT AEROPORTE

Afin d'entrer dans ce mode l'unité PARA:

- Ne doit pas être déjà déplacée pendant ce tour.
- Occuper un Hex ZDC.
- Être empilée avec d'autres unités.

Si toutes ces conditions sont remplies, appuyant sur "L" (F5: CBM) aéroportera l'unité. Ses PM (Points de Mouvement) seront zéro et le symbole de sélection "+" sera bleu. L'unité peut être transportée à n'importe quel Hex de la carte (sauf la Mer ou Territoires Neutres). Appuyant sur "D" (AMSTRAD) (F7: CBM) lachera les PARA à la position du curseur. L'unité ne peut plus déplacer pendant ce tour. Les unités de PARA peuvent se déplacer comme unités terrestres.

8.3.3 MODE ATTAQUE

Une attaque peut être effectuée sur une pile d'unités ennemies à condition qu'elle n'a pas déjà été attaquée au cours du tour en cours. Appuyer sur A (AMSTRAD). La séquence suivante doit être suivie:

8.3.3.1 Sélection de l'unité attaquant

Utiliser les touches curseur pour sélectionner des unités empilées à côté des unités ennemies. Les touches de contrôle de direction sélectionnent les piles à partir d'une direction de l'unité défendant et les touches "Empilage" sélectionnent l'unité spécifique dans la pile. Des unités ayant déjà participé dans un combat ne peuvent pas être sélectionnées. Une fois la sélection achevée, appuyer sur "9" (AMSTRAD) (RETURN: CBM) pour continuer la séquence combat. Dans le cas où aucune unité est sélectionnée alors la phase attaque s'achève et on passe en mode mouvement.

8.3.3.2 Allocation de Support Aérien

Au cours de ce segment, chaque joueur peut faire appel à du support aérien pour assister aux combats. Chaque alliance se trouve allouée un niveau de support aérien en fonction du nombre d'avions, ses puissances de frappe et son niveau d'entretiens. Ce niveau est mis à jour chaque tour en fonction des pertes en combat et des renforts. D'abord le défenseur introduit le niveau qu'il souhaite utilisé suivi par ENTER, puis l'attaquant fait la même chose. (Utiliser la touche effacement pour des corrections).

8.3.3.3 Résolution des combats

L'ordinateur évalue le combat et détermine les pertes de chaque côté. Des graphiques d'explosion s'affichent sur un hex si des unités sont détruites. Il se peut qu'une unité défenseur soit obligée de se battre en retraite. Dans ce cas les touches curseur permettent le choix de la direction. On perdra plus d'unités si on ne le fait pas. Cette séquence se répète entre 6 et 12 fois selon la sélection "Durée de la Partie".

9. CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est calculé avec des Points de Victoire (PV) qui sont attribués pour l'occupation des cités ennemis et la reprise de cités capturés par l'ennemi. Chaque hex a un status d'occupation: OTAN, Pacte de Varsovie ou Neutre. Un curseur clignotant Jaune/Bleu pour l'OTAN ou Jaune/Rouge pour le Pacte de Varsovie. Le contrôle des cités est attribué au dernier occupant.

Allocation des PV:

+ 5	Occupation de Hex Urbain
+ 20	Occupation de Cité Capital
- 20	Escalation nucléaire

Niveau de Victoire	Partie à 6 Tours	Partie à 12 Tours
Victoire Ecrasante Pacte	150 ou plus	200 ou plus
Victoire Majeur Pacte	120 - 145	160 - 195
Victoire Etroite Pacte	90 - 115	120 - 155
Victoire Etroite OTAN	60 - 85	80 - 115
Victoire Majeur OTAN	30 - 55	50 - 75
Victoire Ecrasante OTAN	Moins de 25	Moins de 45

NOTE Si les VP s'affichent en Rouge alors la partie est à l'avantage du Pacte de Varsovie. En Bleu l'avantage est à l'OTAN.

10. OPTION ADVERSAIRE ORDINATEUR

Si l'on joue en solitaire l'ordinateur prend le rôle de l'adversaire.

Il sautera directement une pile plutôt que de les déplacer Hex par Hex.

Pendant qu'il analyse la situation, des points apparaitront à l'écran.

Le support aérien se fera automatiquement.

Retraite par l'adversaire: Quand l'ennemi engage le combat, l'unité à défendre sera indiquée et se répète pour chaque attaque. Quand toutes les attaques sont déterminées alors le combat continue.

11. SAUVER/CHARGER PARTIES EN COURS

A la fin de chaque phase action les options suivants sont disponibles:

A: Avancer = Continuer à jouer la partie en cour.

S: Sauvegarder la partie en cour.

C: Charger une partie préalablement sauvegardée.

Si vous voulez reprendre une partie sauvegardée, charger BATAILLE POUR RFA normalement. Ayant sélectionné les même options que la partie sauvegardée (si vous prenez le rôle du commandant de l'OTAN en partie solitaire il vous faudra attendre le tour de l'ordinateur avant de pouvoir recharger la partie sauvegardée. Alors appuyer sur la touche "X" et sélectionner l'option CHARGER.



452 STONEY STANTON RD, COVENTRY,